Ubi Soft
ENTERTAINMENT

NEW WORLD COMPUTING®

Might and Magic® VII

FOR BLOOD AND HONOR™

3DO™

Abenteuer Führer

Inhalt

Über dieses Buch

Dieser Abenteuerführer wurde erstellt, um Sie sowohl mit einer Einführung in dieses Spiel zu versehen, als auch, um Ihnen alle Unterlagen, die Sie während des Spiels benötigen, in übersichtlicher Form zur Verfügung zu stellen.

Während sich das Handbuch mit der Bedienung des Spiels in technischer Hinsicht auseinandersetzt, finden Sie hier also alles, was Sie benötigen, um sich mit der Handlung des Spiels auseinanderzusetzen.

Rollenspiel in der Welt von Might and Magic 7

Falls Sie ein Neueinsteiger in dieses Genre sind, werden Sie sich zuallererst wahrscheinlich eine Frage stellen: Was ist dieses ‚Rollenspiel' eigentlich?

Nun, folgendes Beispiel mag helfen: Sie sind ein Schwertkämpfer in einer Welt, in der Magie erfolgreich angewendet wird und allgemein nur mittelalterliche Technologie vorherrscht.

Der König hat Sie beauftragt, eine versiegelte Nachricht an seinen Cousin zu überbringen, einem Baron, der die bergigen Gebiete regiert. Die Reise wird einige Tage Fußmarsch in Anspruch nehmen, auch müssen Sie eine tiefe Schlucht, durch die ein eisiger Fluß fließt, überqueren. Der einzige Weg hinüber führt über eine schmale Brücke.

Sie schnüren Ihr Bündel, packen Wasser und Nahrungsmittel, sowie natürlich den Brief ein. Dann gürten Sie Ihr Schwert um und machen sich auf die beschwerliche Reise. Diese verläuft ereignislos, bis Sie an der Brücke ankommen.

Als Sie die Brücke erreichen, bemerken Sie eine Gruppe Goblins, die sich daran macht, die Brücke von der anderen Seite aus zu überqueren. Diese Goblins sind schwer bewaffnet, und aus früheren Erfahrungen wissen Sie nur zu gut, daß sie nicht besonders viel Freundschaft für Menschen

empfinden. Leise gehen Sie hinter einem Felsen in Deckung und überlegen Ihre nächsten Schritte.

Sollen Sie abwarten, bis die Goblins vorbeigezogen sind und Ihre Reise dann fortsetzen? Oder sollen Sie zurückeilen, um Ihren König zu warnen? Oder wollen Sie versuchen, auf der Fährte der Goblins zu bleiben, um festzustellen, was diese vorhaben? Oder wollen Sie vielleicht selbst einen Hinterhalt legen? Was sollen Sie tun?

„Was sollen Sie tun?“ ist die wesentlichste Frage eines jeden Rollenspiels. Ein Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters und muß während ständig wechselnden Situationen für diesen Entscheidungen treffen, fast wie bei einem improvisierten Schauspiel. Im Falle von Might and Magic VII sind die Beteiligten Ritter, Diebe, Zauberer und andere Abenteurer, die in der magischen Fantasywelt Erathia leben. Im Spiel führen Sie eine Gruppe von vier Charakteren durch Erathia.

Die Geschichte

Ein unerfreulicher Friede hat Erathia befallen. Seid der König der Menschen, Nicolas Greifenherz, verstarb, wurden viele Schlachten zwischen den Elfen, Stämmen des Hinterlandes und anderen Parteien geschlagen, die alle versuchten, Gewinn aus dem allgemeinen Durcheinander zu ziehen (Dieser Teil ist Gegenstand von Heroes of Might and Magic III). Jedoch haben sich die Dinge im Moment beruhigt, hoffentlich für einen langen Moment.

Nicht länger vom Kriegshandwerk vereinnahmt, konnte sich Lord Markham anderen Aufgaben widmen. Darunter befand sich auch ein großer Wettkampf. Trotz spärlicher Informationen hat seine Einladung eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf eine kleine, ein wenig vom Glück verlassene Gruppe Abenteurer ausgeübt.

Nachdem sie ihre dürftige Habe zusammengepackt hatten, setzten sie Segel auf einem von Lord Markham zur Verfügung gestellten Schiff Richtung Smaragdinsel, wo der Wettkampf stattfinden soll.

Die Gruppe

Ihre vier Charaktere bilden eine Gruppe und reisen immer zusammen, um der Welt eine vereinte Stirn zu bieten. Indem sie ihre Stärken teilen und die Schwächen der einzelnen Mitglieder wettmachen, haben Ihre Charaktere die Möglichkeit, einem weiten Feld an Herausforderungen erfolgreich zu begegnen.

Jeder Charakter kann sich auf einzelne Fähigkeiten konzentrieren und sich darauf verlassen, daß sich die anderen um diejenigen Dinge kümmern, die er nicht selbst erledigen kann. So öffnet der Dieb die Schlösser, der Zauberer benutzt mächtige Magie und beide verlassen sich auf den starken Arm des Ritters und das scharfe Auge des Schützen, wenn es darum geht, vor Feinden beschützt zu werden.

Rassen

Bevor Sie das Spiel starten, haben Sie die Möglichkeit, Ihre eigene Gruppe zu erstellen und zu modifizieren. Jeder Charakter hat somit also seine eigene Rasse, Klasse, Attribute und Fähigkeiten, die ihn als Person auszeichnen. Eine genaue Aufstellung dieser einzelnen Parameter finden sie im Spielhandbuch unter ‚Erstellen einer Gruppe'.

Trefferpunkte

Der Schaden, den ein Charakter einstecken kann, wird durch Trefferpunkte angezeigt. Wie viele Trefferpunkte jeder Charakter hat, hängt von seiner Erfahrungsstufe, seiner Klasse und seiner Ausdauer ab. Wird ein Charakter von einem Schwert getroffen, von einem Zauber geröstet oder fällt von einer Klippe, so wird der Schaden, den er erleidet, durch einen Verlust von Trefferpunkten verdeutlicht. Verliert ein Charakter alle seine Trefferpunkte, verliert er das Bewußtsein oder stirbt sogar.

Zauberpunkte

Zauberpunkte geben an, über wie viel magische Energie ein Charakter verfügt. Jeder Zauber kostet eine gewisse Anzahl an Zauberpunkten. Je machtvoller der Zauber ist, desto mehr Zauberpunkte wird er kosten. Die maximale Anzahl an Zauberpunkten, die ein Charakter haben kann, richtet sich nach seiner Klasse, seiner Erfahrungsstufe und Boni, die aus den Attributen Charisma und/ oder Intellekt ermittelt werden.

Rüstungsklasse

Die Schwierigkeit, einen Charakter zu treffen und Schaden zu verursachen, wird durch die Rüstungsklasse angezeigt. Viele Faktoren beeinflussen die Rüstungsklasse, aber in erster Linie wird sie durch die getragene Rüstung bestimmt.

Fähigkeiten

Einige Aktionen können erst ausgeführt werden, wenn Charaktere über bestimmte Fähigkeiten verfügen. Jeder Charakter beginnt das Spiel mit 4 Fähigkeiten, die Klasse des Charakters bestimmt, welche das jeweils sind.

Neue Fähigkeiten können von Lehrern, die überall im Land zu finden sind, gelernt werden. Jede Fähigkeit eines Charakters hat einen numerischen Wert, den Fähigkeitswert, und einen Ausbildungsgrad, den Fähigkeitsrang (Grundrang, Expertenrang, Meisterrang, Großmeisterrang).

Wie der Fähigkeitswert und wie der Fähigkeitsrang weitergebildet werden können, entnehmen Sie bitte, ebenso wie eine genaue Beschreibung der einzelnen Fähigkeiten, dem Spielhandbuch unter den Kapitel ‚Fähigkeiten' und ‚Charakterentwicklung'. Die Tabellen auf den folgenden Seiten zeigen den jeweils höchsten Ausbildungsgrad aller Fähigkeiten, den ein Charakter je nach Rangstufe erreichen kann.

Waffenfähigkeiten

	Schwert	Axt	Stab	Speer	Dolch	Bogen	Streitkolben	ohne
Ritter	**M**	**M**	**E**	**M**	**E**	**E**	**M**	**E**
Kämpe	M	M	E	M	E	E	M	E
Erster Ritter	GM	M	E	GM	E	E	M	E
Schattenritter	GM	M	E	GM	E	E	M	E
Dieb	**M**	-	-	-	**M**	**E**	**E**	**E**
Meisterdieb	M	-	-	-	M	E	E	E
Spion	M	-	-	-	GM	E	E	E
Assassine	M	-	-	-	GM	E	E	E
Mönch	**E**	-	**M**	**E**	**E**	**G**	-	**M**
Initiierter	E	-	M	E	E	G	-	M
Meister	E	-	GM	E	E	G	-	GM
Ninja	E	-	GM	E	E	G	-	GM
Paladin	**M**	**E**	**G**	**E**	**E**	**E**	**M**	**G**
Kreuzritter	M	E	G	E	E	E	M	G
Held	M	E	G	E	E	E	GM	G
Nemesis	M	E	G	E	E	E	GM	G
Schütze	**E**	**E**	**G**	**M**	**E**	**M**	-	**G**
Kampfmagier	E	E	G	M	E	M	-	G
Meisterschütze	E	E	G	M	E	GM	-	G
Scharfschütze	E	E	G	M	E	GM	-	G
Ranger	**E**	**M**	**G**	**E**	**E**	**M**	-	**G**
Jäger	E	M	G	E	E	M	-	G
Meisterjäger	E	GM	G	E	E	M	-	G
Kopfjäger	E	GM	G	E	E	M	-	G
Kleriker	-	-	**G**	-	-	**E**	**M**	-
Priester	-	-	G	-	-	E	M	-
Priester des Lichts	-	-	G	-	-	E	M	-
Priester der Finsternis	-	-	G	-	-	E	M	-
Druide	-	-	**G**	-	**M**	**G**	**E**	-
Großdruide	-	-	G	-	M	G	E	-
Erzdruide	-	-	G	-	M	G	E	-
Hexer	-	-	G	-	M	G	E	-
Zauberer	-	-	**M**	-	**E**	**G**	-	-
Magier	-	-	M	-	E	G	-	-
Erzmagier	-	-	M	-	E	G	-	-
Lich	-	-	M	-	E	G	-	-

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Rüstungsfähigkeiten

	Leder	Ketten	Platten	Schild	Ausw.
Ritter	**M**	**M**	**M**	**M**	**E**
Kämpe	M	M	M	M	E
Erster Ritter	M	M	GM	GM	E
Schattenritter	M	M	GM	GM	E
Dieb	**M**	**E**	-	**G**	**M**
Meisterdieb	M	E	-	G	M
Spion	GM	E	-	G	GM
Assassine	GM	E	-	G	GM
Mönch	**M**	-	-	-	**M**
Initiierter	M	-	-	-	M
Meister	M	-	-	-	GM
Ninja	M	-	-	-	GM
Paladin	**E**	**E**	**M**	**M**	**G**
Kreuzritter	E	E	M	M	G
Held	E	E	M	GM	G
Nemesis	E	E	M	GM	G
Schütze	**M**	**M**	-	-	**E**
Kampfmagier	M	M	-	-	E
Meisterschütze	M	GM	-	-	E
Scharfschütze	M	GM	-	-	E
Ranger	**M**	**M**	-	**E**	**E**
Jäger	M	M	-	E	E
Meisterjäger	M	M	-	E	E
Kopfjäger	M	M	-	E	E
Kleriker	**E**	**E**	-	**M**	-
Priester	E	E	-	M	-
Priester des Lichts	E	E	-	M	-
Priester der Finsternis	E	E	-	M	-
Druide	**E**	-	-	**E**	-
Großdruide	E	-	-	E	-
Erzdruide	E	-	-	E	-
Hexer	E	-	-	E	-
Zauberer	**E**	-	-	-	-
Magier	E	-	-	-	-
Erzmagier	E	-	-	-	-
Lich	E	-	-	-	-

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Magiefähigkeiten

	Feuer	Wasser	Luft	Erde	Seele
Ritter	-	-	-	-	-
Kämpe	-	-	-	-	-
Erster Ritter	-	-	-	-	-
Schattenritter	-	-	-	-	-
Dieb	-	-	-	-	-
Meisterdieb	G	G	G	G	-
Spion	G	G	G	G	-
Assassine	G	G	G	G	-
Mönch	-	-	-	-	-
Initiierter	-	-	-	-	G
Meister	-	-	-	-	E
Ninja	-	-	-	-	G
Paladin	-	-	-	-	**G**
Kreuzritter	-	-	-	-	E
Held	-	-	-	-	M
Nemesis	-	-	-	-	M
Schütze	**G**	**G**	**G**	**G**	-
Kampfmagier	E	E	E	E	-
Meisterschütze	M	M	M	M	-
Scharfschütze	M	M	M	M	-
Ranger	**G**	**G**	**G**	**G**	**G**
Jäger	G	G	G	G	G
Meisterjäger	E	E	E	E	E
Kopfjäger	E	E	E	E	E
Kleriker	-	-	-	-	**E**
Priester	-	-	-	-	M
Priester des Lichts	-	-	-	-	GM
Priester der Finsternis	-	-	-	-	GM
Druide	**E**	**E**	**E**	**E**	**E**
Großdruide	M	M	M	M	M
Erzdruide	M	M	M	M	M
Hexer	M	M	M	M	M
Zauberer	**E**	**E**	**E**	**E**	-
Magier	M	M	M	M	-
Erzmagier	GM	GM	GM	GM	-
Lich	GM	GM	GM	GM	-

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Magiefähigkeiten

	Geist	Körper	Schatten	Licht
Ritter	-	-	-	-
Kämpe	-	-	-	-
Erster Ritter	-	-	-	-
Schattenritter	-	-	-	-
Dieb	-	-	-	-
Meisterdieb	-	-	-	-
Spion	-	-	-	-
Assassine	-	-	-	-
Mönch	-	-	-	-
Initiierter	G	G	-	-
Meister	E	E	-	-
Ninja	G	G	-	-
Paladin	**G**	**G**	-	-
Kreuzritter	E	E	-	-
Held	M	M	-	G
Nemesis	M	M	G	-
Schütze	-	-	-	-
Kampfmagier	-	-	-	-
Meisterschütze	-	-	-	G
Scharfschütze	-	-	G	-
Ranger	**G**	**G**	-	-
Jäger	G	G	-	-
Meisterjäger	E	E	-	-
Kopfjäger	E	E	-	-
Kleriker	**E**	**E**	-	-
Priester	M	M	-	-
Priester des Lichts	GM	GM	-	GM
Priester der Finsternis	GM	GM	GM	-
Druide	**E**	**E**	-	-
Großdruide	M	M	-	-
Erzdruide	M	M	-	-
Hexer	M	M	-	-
Zauberer	-	-	-	-
Magier	-	-	-	-
Erzmagier	-	-	-	GM
Lich	-	-	GM	-

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Andere Fähigkeiten

	Fallen entschärfen	6. Sinn	Feilschen	Lernen	Meditation	Kondition
Ritter	**G**	**E**	**E**	**G**	-	**M**
Kämpe	G	E	E	G	-	M
Erster Ritter	G	E	E	G	-	GM
Schattenritter	G	E	E	G	-	GM
Dieb	**M**	**M**	**M**	**E**	-	**E**
Meisterdieb	M	M	M	E	-	E
Spion	GM	M	M	E	-	E
Assassine	GM	M	M	E	-	E
Mönch	**G**	**E**	-	**M**	-	**M**
Initiierter	E	E	-	M	-	M
Meister	E	E	-	GM	-	GM
Ninja	M	E	-	GM	-	GM
Paladin	-	**G**	**E**	**G**	**E**	**M**
Kreuzritter	-	G	E	G	E	M
Held	-	G	E	G	E	M
Nemesis	-	G	E	G	E	M
Schütze	**E**	**M**	**E**	**M**	**E**	**E**
Kampfmagier	E	M	E	M	E	E
Meisterschütze	E	GM	E	M	E	E
Scharfschütze	E	GM	E	M	E	E
Ranger	**E**	**M**	**G**	**E**	**G**	**E**
Jäger	E	M	G	E	G	E
Meisterjäger	E	M	G	E	G	E
Kopfjäger	E	M	G	E	G	E
Kleriker	-	**E**	**M**	**M**	**M**	**G**
Priester	-	E	M	M	M	G
Priester des Lichts	-	E	GM	M	M	G
Priester der Finsternis	-	E	GM	M	M	G
Druide	-	**E**	**E**	**M**	**M**	-
Großdruide	-	E	E	M	M	-
Erzdruide	-	E	E	M	GM	-
Hexer	-	E	E	M	GM	-
Zauberer	-	**E**	**G**	**M**	**M**	-
Magier	-	E	G	M	M	-
Erzmagier	-	E	G	M	M	-
Lich	-	E	G	M	M	-

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Andere Fähigkeiten

	Erkennen	Reparieren	Monsterkunde	Waffenmeister	Stehlen	Alchimie
Ritter	-	**M**	-	**M**	-	-
Kämpe	-	M	-	M	-	-
Erster Ritter	-	GM	-	GM	-	-
Schattenritter	-	GM	-	GM	-	-
Dieb	**M**	**G**	-	**M**	**M**	**E**
Meisterdieb	M	G	-	M	M	E
Spion	M	G	-	M	GM	E
Assassine	M	G	-	M	GM	E
Mönch	-	-	**E**	**M**	**G**	-
Initiierter	-	-	E	M	G	-
Meister	-	-	E	M	G	-
Ninja	-	-	E	M	E	-
Paladin	-	**M**	-	**E**	-	-
Kreuzritter	-	M	-	E	-	-
Held	-	GM	-	E	-	-
Nemesis	-	GM	-	E	-	-
Schütze	-	**E**	-	**E**	-	-
Kampfmagier	-	E	-	E	-	-
Meisterschütze	-	E	-	E	-	-
Scharfschütze	-	E	-	E	-	-
Ranger	**G**	**G**	**M**	**E**	**E**	**G**
Jäger	G	G	M	E	E	G
Meisterjäger	G	G	GM	E	E	G
Kopfjäger	G	G	GM	E	E	G
Kleriker	-	**M**	**E**	-	-	**E**
Priester	-	M	E	-	-	E
Priester des Lichts	-	M	E	-	-	E
Priester der Finsternis	-	M	E	-	-	E
Druide	**E**	-	**E**	**G**	-	**M**
Großdruide	E	-	E	G	-	M
Erzdruide	E	-	E	G	-	GM
Hexer	E	-	E	G	-	GM
Zauberer	**M**	**E**	**M**	-	-	**M**
Magier	M	E	M	-	-	M
Erzmagier	GM	E	GM	-	-	M
Lich	GM	E	GM	-	-	M

G = Grundwert, E = Experte, M = Meister, GM = Großmeister

Magie

Magie hat großen Einfluß auf das Spiel. Ihre Charaktere können Zauber erlernen und sie gegen Ihre Gegner schleudern. Sie können sich Tränke genehmigen und Gegenstände mit mächtigen magischen Fähigkeiten benutzen.

Magische Auswirkungen sind beispielsweise Blitzstrahlen, die auf Monster hernieder gehen, magische Wahrnehmung, die der Gruppe verborgene Schätze offenbart, Schutz vor Verwundungen, Heilung von Krankheiten und auch das Verursachen massiven Schadens.

ZAUBER LERNEN UND ANWENDEN

Ihre Charaktere haben alle ein eigenes Zauberbuch dabei. Wenn sie einen neuen Zauberspruch lernen, schreiben sie diesen in ihr Zauberbuch.

Zauber können aus besonderen Gegenständen gelernt werden, den Lernbüchern. Jedes Lernbuch beinhaltet einen Zauber. Die Natur der Zauberei hat es an sich, daß ein solches Buch seine Magie an den Lesenden weitergibt, also ist ein Lernbuch nur einmal verwendbar.

Sobald der Zauber über gegangen ist, befindet er sich im Zauberbuch und kann vom Charakter immer wieder angewendet werden.

Jeder Zauber kostet eine bestimmte Anzahl an Zauberpunkten, wenn ein Charakter ihn ausspricht. Ein Charakter kann den Zauber nur erfolgreich aussprechen, wenn er über genügend Zauberpunkte verfügt. Zauberpunkte werden wieder hergestellt durch das Trinken bestimmter Tränke oder durch Ruhen.

TRÄNKE UND SPRUCHROLLEN

Ein Charakter kann magische Tränke zu sich nehmen, um eine Reihe magischer Vorteile zu erlangen. So können Tränke z.B. Trefferpunkte restaurieren, eines Charakters Stärke erhöhen oder als Antidot gegen ein bösartiges Gift wirken.

Einen Trank zu sich zu nehmen verlangt natürlich keine besondere Fähigkeit. Charaktere mit der Fähigkeit „Alchimie" können magische Tränke brauen aus Zutaten, die überall in der Welt zu finden sind.

Spruchrollen setzen ebenso keine besonderen Fähigkeiten voraus. Jede Spruchrolle beinhaltet einen Zauber

und ist mit der magischen Kraft ausgestattet, den Zauber anzuwenden. Ein Charakter kann jedoch den Zauber nur aussprechen, wenn er die benötigte Menge an Zauberpunkten hat.

Um den Zauber auszusprechen, muß man ihn einfach nur ablesen. Die Kraft des Zaubers wird dann frei und die Spruchrolle verschwindet.

Spruchrollen und Tränke können sowohl als Teile eines Schatzes gefunden, als auch bei verschiedenen Händler käuflich erworben werden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Einige Gegenstände sind mit magischer Macht versehen. Z.B. kann ein magisches Schwert seinem Träger eine höhere Wahrscheinlichkeit schenken, einen Gegner zu treffen, eine magische Rüstung kann ihrem Träger vielleicht eine höhere Resistenz gegen Feuer verschaffen.

Zauberstäbe können mit Zaubern wie „Feuerball" oder „Kältestrahl" aufgeladen sein.

Sehr mächtige Gegenstände werden Artefakte genannt. Sie sind selten, extrem wertvoll und normalerweise einzigartig.

Es folgt eine Liste der verfügbaren Zaubersprüche. Grundrang - Zauber können von jedem Charakter mit der entsprechenden Magiefähigkeit gelernt und angewendet werden. Experten-, Meister- und Großmeisterzauber können erst dann eingesetzt werden, wenn der Charakter einen entsprechend hohen Fähigkeitsrang erreicht hat. Charaktere, die höhere Ränge in ihrer Magieschule erreicht haben, können die Zauber niederer Ränge mit stärkerer Wirkung aussprechen. Der jeweilige Effekt steht in der Zauberbeschreibung.

Feuer - Grundrang

FACKELLICHT
Zauberkosten: 1

Grundrang
Der Zauber verbessert den Lichtradius, der die Gruppe umgibt. Der Effekt ist nur bei Dunkelheit sichtbar.

Expertenrang
Helleres Licht.

Meisterrang
Hellstes Licht.

Großmeisterrang
Schnelle „Erholung".

FEUERSTRAHL
Zauberkosten: 2

Grundrang
Schickt Feuer auf ein einzelnes Ziel. Feuerstrahl verursacht 1-3 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert des Zaubernden in Feuermagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeister
Schnellste Erholungsrate.

FEUER-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Verstärkt die Resistenz Ihres Charakters gegen jegliches Feuer um einen Punkt pro Fähigkeitswert des Charakters in Feuermagie. Der Zauber bleibt eine Stunde pro Fähigkeitswert aktiv.

Expertenrang
Die Resistenzverstärkung wird verdoppelt.

Meisterrang
Die Resistenzverstärkung wird verdreifacht.

Großmeisterrang
Die Resistenzverstärkung wird vervierfacht.

FEUERAURA
Zauberkosten: 4

Grundrang
Feueraura entflammt eine Waffe ohne besondere Fähigkeiten mit magischem Feuer. Sie verschafft der Waffe die „Feuerfähigkeit"(z.B. Dreizack des Feuers). Der Zauber bleibt eine Stunde pro Fähigkeitswert in „Feuermagie" aktiv.

Expertenrang
Die Waffe erlangt die „Flammenfähigkeit".

Meisterrang
Die Waffe erlangt die „Infernofähigkeit".

Großmeisterrang
Die Waffe erhält die „Infernofähigkeit" permanent.

Feuer - Experte

EILE
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Verringert die Erholungszeit für die Aktionen der Gruppe. Der Zauber ist für 1 Stunde + 1 Minute pro Fähigkeitswert in Feuermagie aktiv. Nach Ablauf des Zaubers ist die Gruppe sechs Stunden lang geschwächt.

Meisterrang
Der Zauber ist für eine Stunde plus 3 Minuten pro Fähigkeitsstufe aktiv.

Großmeisterrang
Der Zauber ist für eine Stunde plus 4 Minuten pro Fähigkeitsstufe aktiv.

FEUERBALL
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Schleudert einen Feuerball auf ein einzelnes Ziel, die Explosion dort zieht auch Wesen in der Nähe in Mitleidenschaft. Das gilt auch für Ihre Gruppe, wenn sie zu nahe am Ziel steht. Der Schaden beträgt 1-6 Punkte pro Fähigkeitswert in Feuermagie.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

FEUERDORN
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Der Zauber steckt einen Feuerdorn in den Boden, der nur darauf wartet, zu explodieren, wenn ein Wesen vorbeikommt. Feuerdornen verbleiben an Ort und Stelle, bis sie ausgelöst werden oder die Gruppe den Kartenabschnitt verläßt. Maximal 5 Feuerdornen können gleichzeitig aktiv sein. Der Schaden beträgt 1-6 Punkte pro Fähigkeitswert in Feuermagie.

Meisterrang
Sieben Feuerdornen können plaziert werden, der Schaden beträgt 1-8 Punkte pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Neun Feuerdornen können plaziert werden, der Schaden beträgt 1-10 Punkte pro Fähigkeitswert.

Feuer - Meister

FEUERRING
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Der Zauber umgibt Ihre Gruppe mit einem Ring aus Flammen, der andere verletzen kann. Der Zauber verbleibt für 1 Minute pro Fähigkeitswert in Feuermagie, der Schaden beträgt 1-6 Punkte pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Zauber hält 10 Minuten pro Fähigkeitswert.

METEORREGEN
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Beschwört einen Regen aus flammenden Felsbrocken, die in einem weiten Radius um das Ziel niedergehen. Sechzehn Felsen werden beschworen, jeder verursacht 1-8 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Feuermagie. Der Zauber ist nur im Freien anwendbar.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate, zwanzig Felsen werden beschworen.

INFERNO
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Verbrennt jeden in Sichtweite, die Gruppe eingeschlossen. Der Schaden beträgt 12 Punkte + 1 pro Fähigkeitswert in Feuermagie. Der Zauber ist nur in Gebäuden anwendbar.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Feuer - Großmeister

VERBRENNEN
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Dieser Zauber verursacht massiven Schaden an einem einzelnen Ziel. Der Schaden beträgt 15 Punkte + 1-15 Punkte pro Fähigkeitswert in Feuermagie.

Luft - Grundrang

MAGISCHES AUGE
Zauberkosten: 1

Grundrang
Auf der Übersichtskarte werden alle Monster angezeigt. Der Zauber hält für eine Stunde pro Fähigkeitsstufe in Luftmagie.

Expertenrang
Es werden auch Schätze auf der Übersichtskarte angezeigt.

Meisterrang
Andere Örtlichkeiten und Gegenstände von Interesse werden angezeigt.

Großmeisterrang
Zauberkosten sind auf 0 reduziert.

FEDERFALL
Zauberkosten: 2

Grundrang
Verlangsamt die Abstiegsgeschwindigkeit Ihrer Gruppe, so daß ein Sturz keinen Schaden verursacht. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Expertenrang
Der Zauber hält 10 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Der Zauber hält 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

LUFT-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Erhöht die Resistenz aller Charaktere gegen Luftmagie um einen Punkt. Der Zauber hält eine Stunde pro Fähigkeitswert in Luftmagie an.

Expertenrang
Der Resistenzwert wird verdoppelt.

Meisterrang
Der Resistenzwert wird verdreifacht.

Großmeister
Der Resistenzwert wird vervierfacht.

FUNKENFLUG
Zauberkosten: 4

Grundrang
Feuert drei kleine blitzende Kugeln ab, die ziellos umher hüpfen, bis sie etwas treffen oder sich auflösen. Jeder Funke verursacht 2 Punkte Schaden + 1 Punkt pro Fähigkeitswert.

Expertenrang
Schnellere Erholung. Fünf Funken erscheinen.

Meisterrang
Noch schnellere Erholung, sieben Funken erscheinen.

Großmeisterrang
Schnellste Erholung, neun Funken erscheinen.

Luft - Experte

SPRUNG
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Ihre Gruppe überspringt die nächsten 20 Meter, ohne dabei Schaden zu nehmen. Sie müssen die Pfeiltaste nach oben drücken, oder Ihre Gruppe springt senkrecht in die Höhe.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

SCHILD
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Verlangsamt einschlagende Fernwaffen (wie Pfeile und Felsen), so daß diese nur halben Schaden verursachen. Der Zauber hält 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Luftmagie an. Er wirkt nur im Freien.

Meisterrang
Der Zauber hält 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber hält 1 Stunde + 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

BLITZSTRAHL
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Schleudert einen Blitz auf ein einzelnes Ziel. Dieser verursacht 1-8 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Luftmagie.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Luft - Meister

UNSICHTBARKEIT
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Die gesamte Gruppe wird für Monster unsichtbar. Der Zauber bleibt für 10 Minuten pro Fähigkeitswert in Luftmagie bestehen. Wenn die Gruppe spricht oder angreift, wird der Zauber gebrochen. Unsichtbarkeit kann nicht gezaubert werden, wenn feindliche Wesen in unmittelbarer Nähe sind.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

IMPLOSION
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Dieser mächtige Zauber erzeugt eine Implosion um ein einzelnes Ziel herum, indem er die das Ziel umgebende Luft zerstört, die dann mit einem Donner wieder einströmt und Schaden verursacht. Dieser Schaden beträgt 10 Punkte + 1-10 Punkte pro Fähigkeitswert in Luftmagie.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

FLIEGEN
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Ihre Gruppe kann für die Dauer des Zaubers fliegen! Der Zauber dauert 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Luftmagie an. Für alle fünf Minuten Flug muß der Zauberer einen weiteren Zauberpunkt aufwenden.

Großmeisterrang
Der Zauberer muß keine zusätzlichen Zauberpunkte aufwenden.

Luft - Großmeister

STERNENFEUER
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Ruft zwanzig Sterne des Himmels zur Erde, wo sie Kreaturen in einem großen Umkreis um das Ziel zerschmettern und verbrennen. Jeder Stern richtet 20 Punkte + 1 Punkt pro Fähigkeitswert in Luftmagie an. Dieser mächtige Zauber wirkt allerdings nur im Freien.

Wasser - Grundrang

ERWACHEN
Zauberkosten: 1

Grundrang
Erweckt die Gruppe aus ihrem normalen Schlaf und wird sie auch aus magischem Schlaf erwecken, sofern sie weniger als 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Wassermagie des Zaubernden geschlafen hat.

Expertenrang
Erweckt auch nach 1 Stunde pro Fähigkeitswert.

Meisterrang
Erweckt auch nach 1 Tag pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Wie Meisterrang

GIFTNEBEL
Zauberkosten: 2

Grundrang
Nebelt ein Wesen direkt vor der Gruppe in giftige Gase ein. Der Nebel richtet 2 Punkte + 1-2 Punkte pro Fähigkeitswert in Wassermagie an.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate. Schleudert drei Giftwolken auf den Gegner.

Meisterrang
Noch schnellere Erholung. Schleudert fünf Giftwolken auf den Gegner.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate. Schleudert sieben Giftwolken auf den Gegner.

WASSER-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Erhöht die Resistenz aller Charaktere gegen Wassermagie um einen Punkt pro Fähigkeitswert in Wassermagie. Der Zauber hält eine Stunde pro Fähigkeitswert in Wassermagie an.

Expertenrang
Der Resistenzwert wird verdoppelt.

Meisterrang
Der Resistenzwert wird verdreifacht.

Großmeister
Der Resistenzwert wird vervierfacht.

EISSTRAHL
Zauberkosten: 4

Grundrang
Der Zauber schleudert einen eisigen Strahl auf einen Gegner. Dieser Zauber verfehlt nie sein Ziel. Der Schaden beträgt 1-4 Punkte pro Fähigkeitswert in Wassermagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

Wasser - Experte

WASSER-WANDELN
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Die Gruppe kann nun über Wasser gehen, ohne zu versinken. Der Zauber hält für 10 Minuten pro Fähigkeitswert in Wassermagie an. Alle zwanzig Minuten, die die Gruppe auf dem Wasser spazierend verbringt, kostet den Zaubernden einen zusätzlichen Zauberpunkt.

Meisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber kostet keine zusätzlichen Zauberpunkte.

AUFLADEN
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Manche magischen Artefakte haben einen begrenzten Vorrat an Ladungen. Dieser Zauber kann verbrauchte Ladung erneuern. Allerdings wird der maximale Vorrat an Ladungen bei jeder Anwendung des Zaubers um 50% - 1% pro Fähigkeitswert in Wassermagie permanent reduziert.

Meisterrang
Der maximale Vorrat an Ladungen wird um 30% - 1% pro Fähigkeitswert permanent reduziert.

Großmeisterrang
Der maximale Vorrat an Ladungen wird um 20% - 1% pro Fähigkeitswert permanent reduziert.

SÄURESTRAHL
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Schleudert einen Strahl ätzender Säure auf einen einzelnen Gegner. Der Schaden beträgt 9 Punkte + 1-9 Punkte pro Fähigkeitswert in Wassermagie.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Wasser - Meister

VERZAUBERN
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Belegt einen normalen Gegenstand mit magischer Macht. Die Chance für eine erfolgreiche Verzauberung beträgt 10% pro Fähigkeitswert in Wassermagie. Diese magische Kraft der Verzauberung ist begrenzt. Der Zauber kann nicht auf Auftragsgegenstände angewandt werden.

Großmeisterrang
Die magische Kraft der Verzauberung ist stark.

STADTPORTAL
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Teleportiert die Gruppe zu dem zentral gelegenen Brunnen einer jeden Stadt, die die Gruppe bereits besucht hat. Die Wahrscheinlichkeit, daß der Zauber funktioniert, beträgt 10% pro Fähigkeitswert in Wassermagie. Der Zauber kann nicht angewendet werden, wenn feindlich gesinnte Monster in der Nähe sind.

Großmeisterrang
Der Zauber ist trotz anwesender feindlicher Kreaturen anwendbar.

EISSTURM
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Schleudert eine Kugel aus Eis in die Richtung, in die der Zauberer schaut. Die Kugel zerbirst, wenn sie etwas trifft und schleudert 7 Eissplitter in alle Richtung, außer in die des Zauberers. Die Splitter schießen so lange hin und her, bis sie etwas treffen oder schmelzen. Jeder Splitter verursacht 12 Punkte + 1-3 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Wassermagie.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate. Die Kugel zerbirst in 9 Splitter.

Wasser - Großmeister

LEUCHTFEUER
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Dieser Zauber erlaubt es einem Zauberer, einen Ort zu markieren, zu welchem die Gruppe zu einem späteren Zeitpunkt zurück teleportieren kann. Sprechen Sie den Zauber, um ein magisches Leuchtfeuer zu setzen oder zu einem bereits gesetzten zu teleportieren. Sie können bis zu 5 Leuchtfeuer gleichzeitig markiert haben. Ein Leuchtfeuer bleibt für eine Woche pro Fähigkeitswert in Wassermagie bestehen.

Erde - Grundrang

BETÄUBEN
Zauberkosten: 1

Grundrang
Teilt betäubende Schläge aus, die zwar keinen Schaden verursachen, aber einen Gegner zurücktaumeln lassen und ihn zwingen, sich zunächst von diesem Schlag zu erholen, bevor er sich erneut in den Kampf werfen kann.

Expertenrang
Stärkere Auswirkung.

Meisterrang
Deutlich stärkere Auswirkung.

Großmeisterrang
Stärkste Auswirkung.

VERLANGSAMEN
Zauberkosten: 2

Grundrang
Halbiert die Reichweite und verdoppelt die Erholungszeit eines einzelnen Gegners. Der Zauber hält 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Erdmagie an.

Expertenrang
Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Das Ziel des Zaubers wird auf ein Viertel seiner normalen Geschwindigkeit verlangsamt.

Großmeisterrang
Das Ziel wird auf ein Achtel verlangsamt.

ERD-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Erhöht die Resistenz aller Gruppenmitglieder gegen Erdmagie um einen Punkte pro Fähigkeitswert in Erdmagie und hält eine Stunde pro Fähigkeitswert an.

Expertenrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdoppelt.

Meisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdreifacht.

Großmeisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird vervierfacht.

TODESSCHWARM
Zauberkosten: 4

Grundrang
Beschwört einen Schwarm unangenehmer Insekten, die ihr Opfer mit Bissen und Stichen quälen. Die Insekten verursachen 5 Punkte + 1-3 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Erdmagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterran
Schnellste Erholungsrate.

Erde - Experte

STEINHAUT
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Erhöht die Rüstungsklasse des Zieles um 5 Punkte + 1 Punkt pro Fähigkeitswert in Erdmagie. Der Zauber hält für 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

KLINGE
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Schleudert eine rotierende und sehr scharfe Klinge gegen ein einzelnes Ziel und verursacht 1-9 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Erdmagie.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

STEIN ZU FLEISCH
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Wenn ein Charakter zu Stein verwandelt wurde, wird dieser Zauber ihn wieder zu Fleisch zurückverwandeln, wenn er rechtzeitig genug angewendet wird. Der Zauber ist nur wirksam, wenn er innerhalb 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Erdmagie ausgesprochen wird.

Meisterrang
Der Zauber wirkt auch nach 1 Tag pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Zauber unterliegt keinem Zeitlimit.

Erde - Meister

FELSEN-ATTACKE
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Beschwört einen magischen Stein in die Welt, der solange umherrollt und von Hindernissen abprallt, bis er ein Wesen berührt oder zum Stillstand kommt. Dann explodiert er und verursacht dabei 1-8 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Erdmagie. Den Stein interessiert nicht weiter, wen er trifft. Halten Sie Ihre Gruppe außer Reichweite.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

TELEKINESE
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Erlaubt Ihnen, Gegenstände auf Entfernung zu manipulieren. Neben anderen Möglichkeiten können Sie so Türen öffnen, Gegenstände an sich nehmen und Kisten öffnen.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

TODESBLÜTE
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Wirft einen magischen Stein in die Luft, der in einen Kreis aus Splittern explodiert. Die messerscharfen Splitter verursachen 20 Punkte + 1 Punkt Schaden pro Fähigkeitswert in Erdmagie. Der Zauber kann nur im Freien angewendet werden

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate. Der Schaden beträgt 20 Punkte + 2 Punkte pro Fähigkeitswert in Erdmagie.

Erde - Großmeister

SCHWEREZAUBER
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Dieser Zauber erhöht massiv das Gewicht eines einzelnen Zieles. Dadurch werden schwere innere Verletzungen hervorgerufen. Das Ziel erleidet einen prozentualen Schaden gemessen an seinen Trefferpunkten, 25 % + 2% pro Fähigkeitswert in Erdmagie.

Seele - Grundrang

LEBEN ERSPÜREN
Zauberkosten: 1

Grundrang
Der Zauber erlaubt einen Einblick in die Trefferpunkte von Gegnern, wenn Sie auf diese einen Rechtsklick machen. Der Zauber hält 10 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie an.

Expertenrang
Der Zauber hält 30 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Der Zauber hält 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Alle momentan aktiven Zauber werden angezeigt.

SEGEN
Zauberkosten: 2

Grundrang
Die Segnung erhöht die Wahrscheinlichkeit des Gesegneten, einen Gegner mit Nah- oder Fernkampfwaffen zu treffen. Der Bonus beträgt 5 Punkte + 1 Punkte pro Fähigkeitswert in Seelenmagie. Der Zauber hält für 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Expertenrang
Der Zauber betrifft die gesamte Gruppe.

Meisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

SCHICKSAL
Zauberkosten: 3

Grundrang
Ein Charakter, auf den dieser Zauber angewendet wird, hat eine erhöhte Chance zu treffen. Auf einen Gegner angewandt hat der Zauber den gegenteiligen Effekt, er hat eine geringere Chance zu treffen. Der Bonus oder Malus beträgt 20 Punkte + 1 Punkt pro Fähigkeitswert in Seelenmagie. Der Zauber hält aber nur 5 Minuten oder bis das Ziel angreift.

Expertenrang
Der Bonus/Malus beträgt 20 Punkte + 2 Punkte pro Fähigkeitswert.

Meisterrang
Der Bonus/Malus beträgt 20 Punkte + 4 Punkte pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Bonus/Malus beträgt 20 Punkte + 6 Punkte pro Fähigkeitswert.

UNTOTE VERJAGEN
Zauberkosten: 4

Grundrang
Zwingt alle sichtbaren Untote für die Dauer von 3 Minuten + 1 Minute

pro Fähigkeitswert in Seelenmagie in die Flucht.

Expertenrang
Untote müssen 3 Minuten + 3 Minuten pro Fähigkeitswert fliehen.

Meisterrang
Untote müssen 3 Minuten + 5 Minuten pro Fähigkeitswert fliehen.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Seele - Experte

FLUCH ENTFERNEN
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Wenn der Zauber rechtzeitig ausgesprochen wird, entfernt er Flüche, mit denen ein Charakter belegt ist. Der Zauber wirkt nur innerhalb 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Seelenmagie seit der Verfluchung.

Meisterrang
Der Zauber wirkt innerhalb 1 Tages pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Zauber wirkt ohne zeitliche Einschränkung.

BEWAHRUNG
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Dieser Zauber bewahrt einen Charakter vor sofortigen Tod- oder Vernichtungszaubern oder ähnlichen Fähigkeiten diverser Monster durch die Schaffung einer stärkeren Bindung zwischen Geist und Körper des Charakters. Auch verzögert er den Tod durch massiven Trefferpunkteverlust. Statt dessen wird der Charakter ohnmächtig. Falls die Trefferpunkte des Charakters nach der Zauberdauer immer noch zu wenig sind, wird ein schwer verwundeter Charakter sterben. Der Zauber hält für 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie an.

Meisterrang
Der Zauber betrifft die gesamte Gruppe.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert an.

HELDENTUM
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Der Zauber erhöht den Schaden, den ein Charakter nach einer erfolgreichen Attacke verursacht um 5 Punkte + 1 Punkt pro Fähigkeitswert in Seelenmagie. Der Zauber hält für 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 1 Stunde pro Fähigkeitswert an.

Seele - Meister

SEELENGEISSEL
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Dieser Zauber verwundet einen Gegner, indem er versucht, die Verbindung zwischen Körper und Geist zu schwächen. So verursacht der Zauber 10 Punkte + 2-8 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Seelenmagie. Der Gegner muß sehr nahe am Zaubernden sein, damit der Zauber wirkt.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

TOTE AUFERWECKEN
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Rechtzeitig ausgesprochen kann dieser Zauber tote Charaktere wieder zum Leben erwecken. Der Zauber wirkt aber nur, wenn der Charakter weniger als 1 Tag pro Fähigkeitswert des Zaubernden in Seelenmagie tot ist. Auferweckte Tote sind zunächst geschwächt.

Großmeisterrang
Keine zeitliche Begrenzung.

GETEILTES LEBEN
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Der Zauber vereint alle Trefferpunkte Ihrer Gruppe und verteilt sie dann möglichst gleichmäßig. Die neu zu verteilenden Trefferpunkte setzen sich zusammen aus den gesamten Trefferpunkten Ihrer Charaktere + 3 Punkten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie.

Großmeisterrang
Die neu zu verteilenden Trefferpunkte setzen sich zusammen aus den gesamten Trefferpunkten Ihrer Charaktere + 4 Punkten pro Fähigkeitswert.

Seele - Großmeister

AUFERSTEHUNG
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Erweckt einen Charakter zum Leben, selbst wenn er völlig vernichtet wurde. Auferstandene Charaktere sind geschwächt. Der Zaubernde benötigt eine sehr lange Zeit, um sich von diesem Zauber zu erholen, wobei der Fähigkeitswert in Seelenmagie die Erholungszeit verkürzt.

Geist - Grundrang

FURCHT VERJAGEN
Zauberkosten: 1

Grundrang
Wenn der Zauber rechtzeitig angewendet wird, vertreibt er die Auswirkungen der Furcht von einem betroffenen Charakter. Der Zauber wirkt nur, wenn der Charakter innerhalb von 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie von der Furcht befallen wurde.

Expertenrang
Der Zauber wirkt innerhalb von 1 Stunde pro Fähigkeitswert.

Meisterrang
Der Zauber wirkt innerhalb von 1 Tag pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Zauber wirkt ohne zeitliche Begrenzung.

NERVENSCHOCK
Zauberkosten: 2

Grundrang
Schleudert ein Geschoß gebündelter mentaler Kraft gegen einen Gegner und verursacht 3 Punkte + 1-3 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Seelenmagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

GEIST-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Erhöht die Resistenz aller Gruppenmitglieder gegen Geistesmagie um einen Punkt pro Fähigkeitswert in Seelenmagie und hält eine Stunde pro Fähigkeitswert an.

Expertenrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdoppelt.

Meisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdreifacht.

Großmeisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird vervierfacht.

TELEPATHIE
Zauberkosten: 4

Grundrang
Der Zaubernde kann die Gedanken eines anderen lesen und so feststellen, welche Gegenstände und wieviel Geld dieser dabei hat.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate und der Zauber kostet 0 Zauberpunkte.

Geist - Experte

CHARME
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Der Zauber hebt alle feindlichen Gefühle eines Gegners gegen Ihre Gruppe auf. Der Zauber hält solange an, bis das Ziel Schaden erleidet oder die Wirkung des Zaubers nachläßt. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie.

Meisterrang
Der Zauber hält 10 Minuten pro Fähigkeitswert.

Großmeisterrang
Der Zauber hält an, bis die Gruppe den Kartenabschnitt verläßt.

LÄHMUNG HEILEN
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Rechtzeitig ausgesprochen hebt dieser Zauber die Wirkung von Lähmung auf. Der Zauber wirkt nur, wenn das Opfer vor weniger als 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Seelenmagie gelähmt wurde.

Meisterrang
Der Zauber wirkt, wenn das Opfer vor weniger als 1 Tag pro Fähigkeitswert gelähmt wurde.

Großmeisterrang
Zauber unterliegt keiner zeitlichen Begrenzung.

BERSERKER
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Erzeugt bei einer Kreatur einen wahnsinnigen Drang zu töten und die Kreatur wird die nächststehende Kreatur angreifen. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Meisterrang
Der Zauber hält 10 Minuten pro Fähigkeitswert an.

Großmeisterrang
Der Zauber hält an, bis die Gruppe den Kartenabschnitt verläßt.

Geist - Meister

MASSENFURCHT
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Alle Kreaturen innerhalb der Sichtweite der Gruppe fliehen für die Dauer dieses Zaubers. Der Zauber hält für 3 Minuten + 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie an. Untote Kreaturen sind von diesem Zauber nicht betroffen.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 5 Minuten pro Fähigkeitswert an.

IRRSINN HEILEN
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Rechtzeitig ausgesprochen hebt dieser Zauber die Wirkung von Irrsinn auf. Der Zauber muß innerhalb eines Tages pro Fähigkeitswert in Seelenmagie nach Befall des Irrsinns angewendet werden.

Großmeisterrang
Keine zeitliche Begrenzung.

HIRNSCHLAG
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Teilt einen machtvollen Schlag direkt gegen den Geist des Opfers aus. Der Schaden beträgt 12 Punkte + 1-12 Punkte pro Fähigkeitswert in Seelenmagie.

Großmeisterrang
schnellere Erholungsrate.

Geist - Großmeister

VERSKLAVEN
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Der Zaubernde übernimmt den Geist einer Kreatur für 10 Minuten pro Fähigkeitswert in Seelenmagie. Die betroffene Kreatur greift der Gruppe feindlich gesonnene Wesen an. Der Zauber endet auch dann nicht, wenn die Gruppe selbst der Kreatur Schaden zufügt. Der Zauber wirkt nicht auf Untote.

Körper - Grundrang

SCHWÄCHE HEILEN
Zauberkosten: 1

Grundrang
Der Zauber hebt die Schwäche eines Charakters auf, sofern er rechtzeitig angewendet wird. Damit der Zauber wirkt, muß der Charakter innerhalb von 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Körpermagie von der Schwäche befallen worden sein.

Expertenrang
Der Zauber wirkt noch nach 1 Stunde pro Fähigkeitswert seid der Schwäche.

Meisterrang
Der Zauber wirkt noch nach 1 Tag pro Fähigkeitswert seit der Schwäche.

Großmeisterrang
Keine zeitliche Begrenzung.

HEILEN
Zauberkosten: 2

Grundrang
Stellt verlorene Trefferpunkte wieder her. 5 Punkte + 2 Punkte pro Fähigkeitswert in Körpermagie werden geheilt.

Expertenrang
5 Punkte + 3 Punkte pro Fähigkeitswert werden geheilt.

Meisterrang
5 Punkte + 4 Punkte pro Fähigkeitswert werden geheilt.

Großmeisterrang
5 Punkte + 5 Punkte pro Fähigkeitswert werden geheilt.

KÖRPER-RESISTENZ
Zauberkosten: 3

Grundrang
Erhöht die Resistenz aller Gruppenmitglieder gegen Körpermagie um einen Punkte pro Fähigkeitswert in Körpermagie und hält eine Stunde pro Fähigkeitswert an.

Expertenrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdoppelt.

Meisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird verdreifacht.

Großmeisterrang
Die Höhe der Resistenzsteigerung wird vervierfacht.

VERLETZEN
Zauberkosten: 4

Grundrang
Verursacht direkt magischen Schaden an dem Opfer. Der Schaden beträgt 8 Punkte + 1-2 Punkte pro Fähigkeitswert in Körpermagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

Körper - Experte

REGENERATION
Zauberkosten: 5

Expertenrang
Dieser Zauber läßt einen Charakter langsam aber stetig heilen, solange der Zauber aktiv ist. Der Zauber hält für 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Körpermagie an.

Meisterrang
Die Heilung erfolgt schneller.

Großmeisterrang
Die Heilung erfolgt sehr schnell.

GIFT HEILEN
Zauberkosten: 8

Expertenrang
Der Zauber heilt einen Charakter von auf diesen wirkenden Giften, wenn der Zauber innerhalb 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Körpermagie angewendet wird.

Meisterrang
Der Zauber wirkt noch nach 1 Tag pro Fähigkeitswert in Körpermagie.

Großmeisterrang
Keine zeitliche Begrenzung.

HAMMERHAND
Zauberkosten: 10

Expertenrang
Verbessert die Fähigkeit in unbewaffnetem Kampf, wodurch der Charakter präziser die verwundbaren Stellen seines Gegners treffen kann. Der Schaden dieser Angriffe entspricht dem Fähigkeitswert des Charakters in unbewaffnetem Kampf.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Der Zauber betrifft die gesamte Gruppe.

Körper - Meister

KRANKHEIT HEILEN
Zauberkosten: 15

Meisterrang
Rechtzeitig angewendet heilt dieser Zauber Erkrankungen bei einem Charakter. Der Zauber wirkt, sofern der Charakter weniger als 1 Tag pro Fähigkeitswert des Zaubernden in Körpermagie erkrankt ist.

Großmeisterrang
Keine zeitliche Begrenzung.

SCHUTZ GEGEN MAGIE
Zauberkosten: 20

Meisterrang
Der Zauber macht die ganze Gruppe immun gegen Auswirkungen von Attacken, die vergiften, mit Krankheit infizieren, zu Stein verwandeln,

lähmen oder Schwäche verursachen würden. Der Zauber wird einen solchen Angriff pro Fähigkeitswert in Körpermagie abwenden.

Großmeisterrang
Der Zauber macht gegen todbringende Angriffe immun.

FLIEGENDE FAUST
Zauberkosten: 25

Meisterrang
Schleudert eine machtvolle magische Kraft gegen einen Gegner. Diese verursacht 30 Punkte + 1-5 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Körpermagie.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Körper - Großmeister

KRAFTHEILUNG
Zauberkosten: 30

Großmeisterrang
Gibt der gesamten Gruppe gleichzeitig verlorene Trefferpunkt zurück. 10 Trefferpunkte + 5 Trefferpunkte pro Fähigkeitswert in Körpermagie werden der Gruppe zurückgegeben.

Licht - Grundrang

LICHTPFEIL
Zauberkosten: 5

Grundrang
Schießt einen Pfeil aus Licht gegen einen Gegner. Dieser verursacht 1-4 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Lichtmagie. Untote erleiden den doppelten Schaden.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

UNTOTE VERNICHTEN
Zauberkosten: 10

Grundrang
Der Zauber beschwört die Mächte des Himmels, um die Magie, welche die Untoten am Leben erhält, aufzuheben. Der Schaden beträgt 1-16 Punkte pro Fähigkeitswert in Lichtmagie. Der Zauber zeigt nur Wirkung gegen Untote.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

MAGIE VERTREIBEN
Zauberkosten: 15

Grundrang
Entfernt Zauberauswirkungen von allen Kreaturen in Sichtweite der Gruppe. Mit steigendem Fähigkeitswert in Lichtmagie verkürzt sich die Erholungsrate.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

LÄHMEN
Zauberkosten: 20

Grundrang
Der Zauber hindert eine Kreatur vorübergehend daran, anzugreifen und sich zu bewegen. Der Zauber hält 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Lichtmagie an. Gelähmte Kreaturen können angegriffen werden, ohne daß dadurch der Zauber gebrochen würde.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

Licht - Experte

ELEMENTAR BESCHWÖREN
Zauberkosten: 25

Expertenrang
Beschwört ein niederes Lichtelementar, welches für die Gruppe solange kämpft, bis es getötet wird oder der Zauber erlischt. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Lichtmagie an. Es kann nur ein Elementar gleichzeitig beschworen werden.

Meisterrang
Der Zauber hält 15 Minuten pro Fähigkeitswert in Lichtmagie an. Es können bis zu drei Elementare gleichzeitig beschworen werden.

Großmeisterrang
Beschwört ein mächtiges Lichtelementar. Der Zauberer kann bis zu 5 Elementare beschwören.

TAG DER GÖTTER
Zauberkosten: 30

Expertenrang
Erhöht die Attribute aller Charaktere um 10 + dem dreifachen Fähigkeitswert in Lichtmagie. Individuelle Lichtzauber haben Auswirkungen, als ob sie mit dem dreifachen Fähigkeitswert Lichtmagie ausgesprochen würden.

Meisterrang
Lichtzauber haben Auswirkungen, als ob sie mit dem vierfachen Fähig-

keitswert Lichtmagie ausgesprochen würden.

Großmeisterrang
Lichtzauber haben Auswirkungen, als ob sie mit dem fünffachen Fähigkeitswert Lichtmagie ausgesprochen würden.

Licht - Meister

PRISMENFEUER
Zauberkosten: 35

Meisterrang
Verursacht 25 Punkte + 1 Punkt Schaden pro Fähigkeitswert in Lichtmagie an allen Kreaturen in Sichtweite. Kann nicht im Freien angewendet werden.

Großmeisterrang
schnellere Erholungsrate.

TAG DES SCHUTZES
Zauberkosten: 40

Meisterrang
Belegt die Gruppe gleichzeitig mit den Zaubern Schutz gegen Magie, Feuer-Resistenz, Luft-Resistenz, Erd-Resistenz, Wasser-Resistenz, Geist-Resistenz, Körper-Resistenz, Federfall und magisches Auge. Die Zauber werden mit dem vierfachen Fähigkeitswert in Lichtmagie ausgesprochen.

Großmeisterrang
Die Zauber werden mit dem fünffachen Fähigkeitswert in Lichtmagie ausgesprochen.

STUNDE DER MACHT
Zauberkosten: 45

Meisterrang
Belegt die Gruppe gleichzeitig mit den Zaubern Eile, Heldentum, Schild, Steinhaut und Segen. Die Zauber werden mit dem vierfachen Fähigkeitswert in Lichtmagie ausgesprochen.

Großmeisterrang
Die Zauber werden mit dem fünffachen Fähigkeitswert in Lichtmagie ausgesprochen.

SOLARSTRAHL
Zauberkosten: 50

Meisterrang
Bündelt die Strahlen der Sonne auf ein einzelnes Ziel. Der Schaden beträgt 20 Punkte + 1-20 Punkte pro Fähigkeitswert in Lichtmagie. Der Zauber wirkt nur unter freiem Himmel, und der Zaubernde benötigt ziemlich lange, um sich von diesem Zauber zu erholen.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

Licht - Großmeister

GOTTES EINGRIFF
Zauberkosten: 55

Großmeisterrang
Heilt den gesamten Schaden an Trefferpunkten aller Charaktere, gibt ihnen alle verlorenen Zauberpunkte wieder und löst alle negativen Zustände auf. Der Zauber kann nur 3 mal pro Tag angewendet werden, und der Zaubernde altert bei jeder Anwendung um 10 Jahre. Die Erholungsrate wird mit steigendem Fähigkeitswert in Lichtmagie verkürzt.

Schatten - Grundrang

WIEDERBELEBEN
Zauberkosten: 10

Grundrang
Der Zauber formt aus einer verstorbenen Kreatur einen Zombie. Der Zombie hat 20 Trefferpunkte (bis zu seinem normalen Maximum) pro Fähigkeitswert in Schattenmagie. Der Zombie bekämpft selbständig alle der Gruppe feindlich gesonnenen Wesen, bis er selber vernichtet wird oder die Gruppe den Kartenabschnitt verläßt.

Expertenrang
Der Zombie hat 30 Trefferpunkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

Meisterrang
Der Zombie hat 40 Trefferpunkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

Großmeisterrang
Der Zombie hat 50 Trefferpunkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

GIFTWOLKE
Zauberkosten: 15

Grundrang
Eine giftige Wolke entsteht vor dem Zaubernden und weht langsam davon, bis sie irgendetwas trifft. Der Schaden beträgt 25 Punkte + 1-10 Punkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

VAMPIRFLUCH
Zauberkosten: 20

Grundrang
Verzaubert eine normale in eine blutsaugende Waffe. Jeder durch die Waffe verursachte Schaden wird als Trefferpunkte an ihren Träger weitergegeben (bis zu seinen maximalen Trefferpunkten). Der Zauber hält 1 Stunde pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an.

Expertenrang
Schnellere Erholungsrate.

Meisterrang
Noch schnellere Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate.

SCHRUMPF-STRAHL

Zauberkosten: 25

Grundrang
Der Zauber reduziert die Größe einer Kreatur. Geschrumpfte Kreaturen können nur halben Schaden austeilen. Der Zauber hält 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an.

Expertenrang
Die Kreatur verursacht nur noch ein Drittel ihres normalen Schadens.

Meisterrang
Die Kreatur verursacht nur noch ein Viertel ihres normalen Schadens.

Großmeisterrang
Der Zauber wirkt auf eine ganze Gruppe von Kreaturen.

Schatten - Experte

SCHRAPNELL

Zauberkosten: 30

Expertenrang
Schleudert einen Hagel glühender Metallsplitter in gerader Linie vom Zaubernden weg, der alles verletzt, was ihm im Wege steht.

Fünf Metallsplitter verursachen je 6 Punkte + 1-6 Punkte Schaden pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate. Sieben Splitter werden geschleudert.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate. Neun Splitter werden geschleudert.

UNTOTE BEHERRSCHEN

Zauberkosten: 35

Expertenrang
Der Zaubernde übernimmt die Kontrolle über den „Verstand" eines Untoten. Solange der Zauber anhält, wird die beherrschte Kreatur Gegner der Gruppe angreifen. Der Zauber hält für 3 Minuten pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an. Der Zauber bleibt bestehen, auch wenn die Gruppe selbst den beherrschten Untoten angreift.

Meisterrang
Schnellere Erholungsrate. Der Zauber hält für 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an.

Großmeisterrang
Schnellste Erholungsrate. Der Zauber hält solange an, bis die Gruppe den Kartenabschnitt verläßt.

SCHMERZ-REFLEXION
Zauberkosten: 40

Expertenrang
Der Zauber wird auf einen Charakter angewandt. Wenn eine Kreatur dem Charakter Schaden zufügt, erleidet es den Schaden in gleicher Höhe. Der Zauber hält für 1 Stunde + 5 Minuten pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an.

Meisterrang
Der Zauber betrifft die gesamte Gruppe.

Großmeisterrang
Der Zauber hält für 1 Stunde + 15 Minuten pro Fähigkeitswert in Schattenmagie an.

Schatten - Meisterrang

OPFERUNG
Zauberkosten: 45

Meisterrang
Dieser Zauber schlachtet einen Gruppengefolgsmann in einem bizarren Ritual. Der Zaubernde erhält alle verlorenen Trefferpunkte zurück, und alle ihn betreffenden negativen Zustände einschließlich magischen Alterns werden aufgehoben. Die Anwendung dieses Zaubers senkt den Ruf der Gruppe drastisch. Der Zaubernde erholt sich nur langsam von diesem Zauber.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

DRACHENHAUCH
Zauberkosten: 50

Meisterrang
Der Zaubernde atmet eine Wolke vergifteter Dämpfe aus, die Schaden an dem Ziel und an allen Kreaturen in der Nähe des Zieles verursachen. Der Schaden beträgt 1-25 Punkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie. Langsame Erholungsrate.

Großmeisterrang
Schnellere Erholungsrate.

ARMAGEDDON
Zauberkosten: 55

Meisterrang
Dieser Zauber verursacht massiven Schaden an allen Kreaturen auf dem Kartenabschnitt, einschließlich der Gruppe. Der verursachte Schaden beträgt 50 Punkte + 1 Punkt pro Fähigkeitswert in Schattenmagie. Der Zauber kann nur 3 mal täglich und nur im Freien angewendet werden.

Großmeisterrang
Der Zauber kann 4 mal täglich ausgesprochen werden.

Schatten - Großmeister

SEELENSAUGER
Zauberkosten: 60

Großmeisterrang
Dieser Zauber entzieht allen Kreaturen in Sichtweite Lebensenergie, die Ihrer Gruppe in Form von Trefferpunkten zukommt. Diese Trefferpunkte werden gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder verteilt. Der verursachte Schaden (bzw. die Heilung) beträgt 25 Punkte + 1-8 Punkte pro Fähigkeitswert in Schattenmagie.

Kampf

Erathia ist ein Fleck voller Gefahren, so daß kämpferische Auseinandersetzungen mit feindlich gesonnenen Einwohnern oder Kreaturen sich nicht immer vermeiden lassen.

Angriffe innerhalb eines Gefechts kann man in drei Kategorien aufteilen: Nahkampf, Fernkampf und Angriffe mit Zauberkraft.

Im Nahkampf kommen verschiedene Handwaffen wie Schwerter, Keulen, Speere oder Streitkolben zum Einsatz.

Fernkampf wird mit Schußwaffen wie dem Bogen oder der Armbrust über große Entfernungen ausgefochten. Charaktere können demnach keine Fernkampfwaffen einsetzen, wenn sich die Gegner direkt vor ihnen befinden.

Zauber können sowohl im Nah- als auch im Fernkampf angewendet werden, gleichgültig, ob ihre Quelle das Zauberbuch des Charakters, ein Zauberstab oder eine Spruchrolle ist.

Ob ein Angriff erfolgreich ist, hängt von einer Reihe von Faktoren ab. Auf sehr große Entfernung ist es möglich, einem Geschoß auszuweichen, indem man sich einfach etwas bewegt. Charaktere mit der Fähigkeit „Ausweichen" vollführen etwas ähnliches bei allen Angriffen, unabhängig von der Entfernung.

Die Rüstungsklasse eines Charakters beeinflußt ebenfalls die Auswirkungen von Geschossen oder Schlägen. Auch haben Charaktere magische Resistenzen gegen bestimmte Magierichtungen und damit gegen die Auswirkungen entsprechender Zauber.

Diese magische Resistenz kann durch verschiedene Dinge beeinflußt werden, wie die Rassenzugehörigkeit, Tränke, verschiedene Zauber und magische Gegenstände.

Körperlicher Schaden wird durch Verringerung der Trefferpunkte dargestellt. Ein Schwertstreich könnte z.B. 15 Punkte Schaden verursachen. Dies bedeutet, daß die getroffene Kreatur nun 15 Trefferpunkte weniger besitzt.

Gehen einem Charakter die Trefferpunkte aus, wird er entweder bewußtlos oder stirbt sogar.

Angriffe können auch andere, weniger erfreuliche Nebenwirkungen haben, wie z.B. Lähmung, Krankheit und Vergiftung.

Die Heilung körperlichen Schadens geschieht unter anderem durch Ruhen. Wenn Charaktere eine ruhige Nacht verbringen, erhalten sie verbrauchte Trefferpunkte und Zauberpunkte zurück. Andere Schadensformen können Heiltränke oder Zauber erfordern. Auch gibt es Heiler auf Erathia, die Ihre Charaktere gegen Entgelt behandeln können.

Gegner

Auf Ihren Reisen wird Ihnen jede erdenkliche Art von Menschen und Monstern begegnen, viele davon zum Kampf bereit.

Fanatische Tempelwachen, blutdürstige Räuber, gefährliche plündernde Horden, unaussprechliche Monstrositäten und unzählige Kreaturen auf Nahrungssuche. Obwohl Sie selbst herausfinden müssen, was Sie dort draußen erwartet, folgen einige Hinweise über die Gegner, auf die Sie treffen werden.

TIERE

Obgleich die meisten der wilden Tiere gelernt haben, daß es für sie günstiger ist, unentdeckt zu bleiben, gibt es doch bemerkenswerte Ausnahmen. Fledermäuse, Ratten und Spinnen beispielsweise können in großer Anzahl angreifen. Oft können Sie diese Kreaturen in verlassenen Gemäuern oder Höhlen finden.

UNTOTE

Durch die Kräfte der Totenbeschwörung erheben sich Skelette, Liches, Zombies und andere Kreaturen aus dem Reich der Toten und dienen ihren Meistern zu unheiligen und finsteren Zwecken. Viele Zaubersprüche zeigen keine Wirkung auf Untote. Andere richten sich dagegen speziell gegen Untote.

FANTASIEWESEN

Geister, die aus den ätherischen Ebenen beschworen wurden, Kreaturen, die nur durch Magie bewegt werden und Wesen aus alten Mythen und Legenden, das alles kann (und wird) Ihnen begegnen. Und allen diesen Wesen muß man besonders aufmerksam gegenübertreten, da sie über einzigartige Kräfte oder Immunitäten verfügen können.

DRACHEN

Riesenhafte, fliegende, schwer gepanzerte, intelligente und aggressive Reptilien, deren Odem aus großen Mengen Feuer, Kälte oder reiner Energie besteht. Sie mögen es nicht, wenn sie gestört werden. Sorgen Sie also dafür, daß Sie gute Gründe haben, wenn Sie einen Drachen stören.

ANDERE CHARAKTERE

Sie werden herausfinden, daß viele, die gegen Sie antreten, dieselben Kräfte und Fähigkeiten wie Ihre Gruppe haben. Andere werden sehr mächtig sein, und wieder manche werden Ihre tödlichsten Gegner sein.

Schaden & schädliche Zustände

Ihre Charaktere können Schaden aus sehr unterschiedlichen Quellen zugefügt bekommen: eingesteckte Schläge im Kampf, Auswirkungen von Zaubersprüchen, mechanische Fallen, Stürze, Explosionen von falsch zubereiteten Zaubertränken etc. (um nur einige wenige zu nennen.

Zusätzlich können Sie aber auch durch andere Umstände beeinflußt werden, wie Ermüdung, Trunkenheit und Schwäche.

Krankheitsauswirkungen können immer in Tempeln geheilt werden, gegen Entgelt, versteht sich.

Physikalische Wunden

Waffentreffer, Explosionen, Stürze und die meisten offensiven Zaubersprüche verwunden die Charaktere direkt, ziehen ihnen also direkt Trefferpunkte ab.

Physikalischer Schaden kann durch einige Zaubersprüche oder einfach durch Ausruhen geheilt werden.

Bewußtlosigkeit/Tod
Wenn die Trefferpunkte eines Charakters unter Null sinken, wird er bewußtlos oder stirbt.

Bewußtlose Charaktere können keine Handlung mehr durchführen, bis ihre Trefferpunkte wieder in den positiven Bereich angehoben werden. Ruhe und Heilung erwekken bewußtlose Charaktere wieder.

Einen Charakter ereilt der Tod, wenn seine Trefferpunkte zu weit unter Null fallen. Tote Charaktere können nur durch den Zauberspruch „Tote auferwecken" oder durch die heilenden Kräfte eines Tempels ins Leben zurückgerufen werden.

Schwäche
Charaktere werden durch Strapazen oder Hunger geschwächt. Manche Angriffe können ebenfalls diesen Effekt haben. Geschwächte Charaktere haben gesenkte maximale Trefferpunkte und werden in ihrer Leistungsfähigkeit bei Handlungen und Kämpfen beeinträchtigt.

Schwäche kann durch Ruhe oder durch den Zauberspruch „Schwäche heilen" beseitigt werden.

Gift und Krankheit
Diese sehr ähnlichen Effekte können durch Fallen, Zaubersprüche oder Kreaturenangriffe hervorgerufen werden. Beide verringern zeitweise die Charakterattribute, die Effizienz im Kampf und die Zauberpunkte. Sie können nur in Tempeln oder durch die entsprechenden Zauberformeln „Vergiftungen heilen" bzw. „Krankheiten heilen" kuriert werden.

Irrsinn/Furcht
Manche Angriffe verursachen bei den Charakteren Irrsinn oder Furcht. Beide Zustände beeinträchtigen bestimte Attribute der Charaktere und können durch die Zauber „Irrsinn heilen" und „Furcht vertreiben" geheilt werden.

Fluch
Einige Zauberangriffe können die Charaktere auch verfluchen. Handlungen, die von verfluchten Charakteren vorgenommen werden, haben eine 50%ige Chance, in jedem Falle zu mißlingen. Mit dem Zauber „Fluch entfernen" kann der Verfluchung ein Ende gesetzt werden.

Schlaf
Einige Kreaturen können mit ihren Angriffen die Charaktere in tiefen Schlaf versetzen. Schlafende Charaktere erwachen, wenn sie angegriffen werden oder nach einer Weile der Ruhe. Auch können Sie einen „Erwachen"-Zauberspruch anwenden.

Versteinerung/Lähmung
Charaktere können durch Versteinerung oder Lähmung handlungsunfähig werden. Diesem Zustand kann man mit den entsprechenden Zaubern „Stein zu Fleisch" bzw. „Lähmung heilen" entgegenwirken.

Zombie
Wenn Sie den Zauber „Wiederbeleben" auf einen toten Charakter anwenden, wird dieser zu einem Zombie. Zombies schlafen nicht, also können Ihre Zombie - Charaktere auch nicht Ruhen und dadurch Trefferpunkte zurückgewinnen. Diesen Charakteren kann nur in Tempeln geholfen werden.

Vernichtet
Einige Monster können einen Charakter völlig vernichten, indem sie den Charakter töten und seinen Körper zerstören. Vernichtete Charaktere können nicht mehr ins Leben zurückgerufen werden.

Charakterentwicklung

Im Verlauf Ihrer Reise durch Erathia werden sich Ihre Charaktere kontinuierlich weiterentwikkeln. Mit der Entwicklung Ihrer Charaktere geht ein Neuerlernen und auch ein Anstieg ihrer Fähigkeiten einher.

Auch erhalten Ihre Charaktere mehr Treffer- und Zauberpunkte. Charaktere bekommen Erfahrungspunkte für verschiedene Tätigkeiten, wie das Töten von Monstern und das Beenden von Suchaufträgen.

Sobald ein Charakter genug Erfahrung angesammelt hat, um eine Erfahrungsstufe aufzusteigen, kann er oder sie in einer Ausbildungshalle ausgebildet werden.

Eine neue Erfahrungsstufe erhöht die Treffer- und Zauberpunkte eines Charakters, auch bekommen die Charaktere Fähigkeitspunkte, die sie für die Ausbildung ihrer Fähigkeiten verwenden können.

Dazu folgendes Beispiel: Gwendoleth die Schützin ist ein neuer Charakter ohne Erfahrungspunkte.

Sie benötigt 1000 Erfahrungspunkte, um eine Erfahrungsstufe aufsteigen zu können. Sie tötet einige Spinnen und Ratten, erhält dafür 500 Erfahrungspunkte, und dann findet sie mit ihrer Gruppe ein Amulett, welches Edgar der Juwelier ihnen zu finden aufgetragen hatte. Sie übergeben Edgar das Amulett und bekommen alle 500 Erfahrungspunkte dafür. Gwendoleth hat nun genügend Punkte für einen Erfahrungsstufenanstieg.

Die Gruppe besucht eine Ausbildungshalle, wo sie für ihre Ausbildung bezahlen muß. Sie erhält drei Trefferpunkte und einen Zauberpunkt, was es ihr erlaubt, mehr Schaden einzustecken und mehr Zauber auszusprechen. Darüber hinaus erhält sie 5 Fähigkeitspunkte, die sie dafür aufwendet, ihre Fähigkeit „Bogen" (verbessert die Treffgenauigkeit mit Fernkampfwaffen) und ihre Fähigkeit „Feuermagie" (das macht ihre Zaubersprüche dieser Magierichtung effizienter) zu verbessern.

Fähigkeitenränge

Jede Fähigkeit kann in verschiedenen Rängen erlernt werden. Zu Beginn lernt ein Charakter eine Fähigkeit auf dem Grundrang. Fähigkeiten auf dem Grundrang sind in einigen Geschäften und Gilden erhältlich. Meister-Lehrer können Ihren Charakter in der entsprechenden Fähigkeit zu höheren Rängen ausbilden - Expertenrang, Meisterrang und Großmeisterrang. Nicht nur der numerische Wert, der Fähigkeitswert, sondern auch der Aufstieg in den Rängen einer Fähigkeit erhöhen die Vorzüge des Charakters, wenn dieser die Fähigkeit anwendet.

Beförderung

Jeder Charakter kann einer eigenen Klasse angehören. Charaktere starten auf dem niedrigsten Rang ihrer Klasse und können zu höheren Rängen befördert werden. Ein höherer Rang erlaubt einem Charakter, neue Fähigkeiten oder Fähigkeiten auf höheren Rängen zu lernen und erhöht die Anzahl der Treffer- und Zauberpunkte, die ein Charakter bei einem Stufenanstieg erhält. Beförderungen werden bei erfolgreichen Suchaufträgen vergeben.

Die Erkundung Erathias

Die verborgene Geschichte wird immer weiter aufgedeckt, je weiter Sie die Welt Erathias erforschen. Dazu ist es unerläßlich, mit der Bevölkerung zu sprechen und die Städte, Burgen und Dörfer zu untersuchen.

Während Sie das tun, werden Dinge um Sie herum passieren. Manch einer aus der Bevölkerung hat Ihnen wenig Wissenswertes zu berichten, andere verfügen über wichtige Informationen. Wieder andere werden Sie bitten, besondere, mitunter gefährliche Aufträge zu übernehmen. Solche Suchaufträge zu bestehen und erfolgreich zu beenden macht den Großteil des Spieles aus.

Manche der Suchaufträge sind Kleinigkeiten und bringen Ihnen nur kargen Lohn, andere verursachen erhebliche Veränderungen für Ihre Charaktere und die gesamte Geschichte. Eine andere Kategorie Orte, die Sie erkunden werden, sind sogenannte Dungeons.

Damit sind unterirdische Verliese, Festungen des Feindes, zerfallene Burgen und andere über- oder unterirdisch gelegene Gemäuer gemeint. Dieses sind Orte großer Gefahren, aber auch großer Reichtümer. Sie können mit vielen feindlichen Kreaturen und gefährlichen Fallen rechnen. Aber in gleicher Weise beherbergen Dungeons vergessene Schätze aus Gold und mächtige Artefakte.

Das Alphabet Erathias

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q R

S T U V W X Y Z .

Tastaturbelegung

BEWEGUNG AM BODEN

Pfeil hoch .... vorwärts gehen
SHIFT + Pfeil hoch .... vorwärts laufen
Pfeil links, Pfeil rechts .... drehen
SHIFT + Pfeil links, Pfeil rechts .... schnell drehen
CTRL + Pfeil links, Pfeil rechts .... seitwärts bewegen
Pfeil runter .... rückwärts gehen
X .... springen
Bild ab .... hochsehen
ENTF .... runtersehen
ENDE .... Blick nach vorne
[,] .... ausweichen links, rechts
Leertaste .... suchen, nächstes Objekt aktivieren

FLIEGEN

Bild hoch .... steigen
Einfg .... sinken
Pos 1 .... schnell landen

IM KAMPF

A .... aktiver Charakter attackiert nächsten Feind
S .... aktiver Charakter führt Spezialangriff aus
(Zauber sprechen ODER Fernwaffe benutzen ODER Nahkampf)
B .... aktiver Charakter läßt Runde aus
C .... Zauber sprechen
Enter .... umschalten Rundenkampf/Echtzeit

BÜCHER ÖFFNEN

Q .... Suchaufträge
N .... Notizen
M .... Karten
T .... Kalender
H .... Geschichte

ANDERE

R .... ausruhen
+, - .... Karte ein-, auszoomen
1-4 .... Charakter auswählen (von links nach rechts)
5-6 .... mit Gefolgsmann sprechen
Esc (Abenteuer-Bildschirm) .... Spieloptionen
Esc .... aktives Fenster schließen
F4 .... Vollbildschirm/Fenster

Credits

Kreiert von
Jon Van Caneghem

Ausführender Produzent
Mark Caldwell

Produzent
Peter Ryu

Verantwortlich
Keith Francart

Design
Jon Van Caneghem, Paul Rattner, Bryan Farina, James Dickinson

Chefprogrammierer
Robert Young

Programmierer
Ian Bullard, Alex Sherman, L. Dean Gibson II, John „Mac“ Machin

Level-Design
David Vela, Joel Kelly, Ken Spencer, Riki Corredera, Tim Lang

Künstlerische Leitung
John Slowsky

Artwork @ New World Computing
Adam McCarthy, April Lee, Bill Nesemeier, Bonita Long-Hemsath, Brian DeMetz, Brian Kemper, Carl Pinder, Charles Zilm, Chris Rock, George Almond, Jeff Bigman, John Gibson, Julia Ulano, Ken Thomson, Kurt McKeever, Lou Henderson, Rebecca Christel, Scott White, Steve Wasaff, Steve Jasper, Tracy Iwata

Artwork @ Hypnotix Inc.
Mike Taramykin, Jason Shenkman, John Philip Sousa, Michael Caydado, William John Dwyer, Jason Vaughn, R. Scott Quick, Marc Tattersall, Robert Santiago, Jason J. Timmons, John Amos, Matthew Cornelius, Chris Okun, Anthony Pereira, Kyle Vannoy, Vivek Saigal, Peter Sfat, John Trumbull

Artwork @ 3DO
Andrew Gilmour, Carlos Hernandez, Chris Donovan, Derek Hauffe, Kelly Turner, Kudo Tsunoda, Mike Janov, Mike Marsicano, Mike O'Rourke, Ryan Paul, Steve Tang

Musik produziert von
Rob King

Musik geschrieben von
Paul Romero

Sound-Design
Rob King & Steve Baca

Zusätzliche Soundbearbeitung
Chuck Russom

Sprachregie
Rob King

Sprecher
Mike Sorich, Catherine Battistone, Dan Warren, Barry Stigler, Richard Epcar, Brian Cooper, Rob King, Mari Devon, Barbara Goodson, Rebecca Fourstadt, Laird McCintosh, Sara Wallace, Lex Lang, Mike McConnohie, Melodee Spevack, Brianne Sidall, Sy Prescott, Malora Harte, Steve Kramer, Joe Romersa, Mark Arnoutt, Holly Willard, Danny FehsenFeld, Doug Stone, Stephanie Shane, Janna Knudson

Aufgenommen in
Green Street Studios, Pasadena Ca

Qualitätssicherung
Chris Miller, David Botan, David Casso, David Engberg, Derek Chester, Devin Chapman, Eric Williamson, Jennifer Bullard, John Castillo, Karl Drown, Karl Fischer, Marcus Pregent, Michael Calica, Michael Wolf, Tony Evans, Richard Campbell, Randy Ruckel, Ryan Den, Tom Zeliff

Besonderer Dank an
Debbie Van Caneghem, 3Dfx, 3Dlabs, AMD, ATI Technologies, Aureal, Creative Labs, Cyrix, Mars Publishing, Matrox, nVidia, Rad Game Tools, Scott McDaniel, Chris Bates, King Louie
und alle anderen, die es mit uns Gamern aushalten...

Webmaster
Joshua „Guthwolf“ Milligan

Web-Design
Aaron Castro

Web-Programmierung
Robert Belknap, Peter Hillier

Deutsche Version - Ubi Soft
Christian Flender,Frank Haut, Oliver Jörg, Peter Naust, Richard Tintelnot

Leitung Lokalisation Weltweit
Coralie Martin

Projektleitung Lokalisation
Matthieu Boulard

Produktmanagement
Michael Thielmann

Handbuch und Verpackung
René Wingerath, Jörg Zerden

Sprachaufnahmen
Tonstudio Krauthausen, Dieter Krauthausen

Sprecher
Rainer Delwental, Susanne Dobrusskin, Fabian Körner, Hans-Detlef Hüpgen, Hans-Gerd Kilbinger, Thomas Krause, Sibylle Kuhne, Angelika Pohlert-Klein, Jeanette Rosen, Stefan Schleberger, Klaus Schweitzer, Fritz Stavenhagen, Karlheinz Tafel, Josef Tratnik, Stefanie Weber, Ilya Welter, Volker Wolf

Besucht uns im Netz
www.ubisoft.de und www.mightandmagic.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19 · 40215 Düsseldorf

www.mightandmagic.de